



OGRE

D'après l'article « Salut, regarde ça ! » par Andy Jones Origine: Deathblow n°1
Traduction: Fanrax le Nécromancien

INTRODUCTION

En mettant dans un seul jeu tout ce que j'aime dans Warhammer Quest, il y aurait au moins deux fois plus de figurines et peut-être 5 ou 6 paquets de carte, mais cela ne rentrerait dans aucune boîte et coûterait £100 ou plus !. Quand nous concevions les groupes de guerrier, nous nous sommes laissés aller à de longues divagations du genre: "ce serait bien s'il y avait un guerrier noble impérial" et ainsi de suite, produisant la liste des guerriers qui sont maintenant disponibles dans les suppléments.

Parfois nous étions en désaccord, comme cette conversation enregistrée le démontre amplement....

Gav : "que diriez-vous d'un guerrier gladiateur ?"

AJ : "ouais, ce serait chouette - un vrai sale type comme guerrier."

Gav : "C'est bon, avec de grosses compétences en combat, une armure hérissée de pointes, blindé comme un cuirassé!"

AJ : "Super ! Et que diriez-vous d'un ranger elfes sylvain ?"

Ian : "Splendide ! Un guerrier qui peut employer la magie et être fort en combat, et être aussi hautain et fier qu'il le voudra !"

AJ : "Votre noble d'empire est super aussi!"

Ian (rougissent) : "Merci beaucoup..."

Gav : "Il y a autres idées dans le genre ?"

AJ : (rayonnant d'enthousiasme)"oui, je viens de faire un travail préliminaire sur un projet de guerrier qui soit vraiment différent!"

Ian Et Gav : " C'est quoi ?"

AJ : "Tenez vous bien un guerrier ogre !"

Un ange passe

Ian & Gav : "INFIRMIÈRE ! Il est devenu fou ! Il est perdu ! Complètement branque ! ... Un ogre ! Quelle plaisanterie!"

"Bien, c'était il y a quelque temps et devinez quoi ? J'ai gardé mes notes ! Elles sont à l'état brut mais prêtes à être passées au crible, comme je les aime, mais aucun doute avant que je ne les voie imprimées, elles auront été transformées et la bureaucratie de l'administration aura passé un vernis de respectabilité dessus - IL FAUT GARDER LA FOLIE !"

"J'ai quelques ogres dans mon armée d'Orques, et je pensais employer l'un d'entre eux, car s'ils n'ont pas inventé la poudre, se sont des guerriers naïfs mais enthousiastes est très amusant à jouer. OK, je l'admets, j'y ai déjà joué plusieurs fois. Mon guerrier ogre, Gug'n'thrukkn a amené une certaine animation dans nos parties de Warhammer Quest, je dois l'avouer".

Quoiqu'il en soit, la folie qui suit dans les pages suivantes va vous montrer ce que vous pouvez faire pour utiliser presque toutes vos figurines favorites à Warhammer Quest. Naturellement, ce n'est pas la peine d'apprendre toutes les règles avancées si vous jouez juste à Warhammer Quest sorti de la boîte; tout ce que vous avez besoin est un profil de base, une règle spéciale ou deux et de l'équipement adéquat. Chevalier du loup blanc ? Mage Ambre ? Archer de Bergerac ? Cuisinier Halfling ? Si vous voulez créer de nouveaux guerriers pour Warhammer Quest, alors là il y a une multitude de miniatures Citadel superbes à choisir.

Ainsi, sans davantage d'agitation, voici ma propre contribution unique de folie - le mercenaire ogre pour Warhammer Quest – Utilisez le si vous l'osez !

ANDY JONES

PERSONNAGE OGRE

Les ogres sont d'affreuses créatures, presque deux fois plus grandes qu'un homme, avec des os lourds et des muscles énormes. Ils sont des ennemis mortels ou des alliés puissants, implacables dans la bataille et capables de tout lorsqu'ils le décident.

Les ogres ne sont pas les créatures les plus intelligentes au monde, quelque peu balourd dans la vie quotidienne excepté au combat, mais ils sont nullement mauvais ou stupides. Ils ont une très bonne mémoire, et comme les nains garderons une rancune pendant longtemps.

Les ogres ont peu d'attrait pour le confort et le luxe, vivant pour la plupart du temps dans des lieux rocheux et désolés, qu'ils gardent avec vigilance contre les intrusions, que ce soit des Orques, des nains, des elfes ou des hommes. Ils ne fréquentent pas vraiment les villes ou les grandes cités, car ils ont tendance à s'attirer des ennuis partout où ils vont.

Les ogres sont souvent recherchés comme mercenaires, et ils ne sont pas très regardant pour qui ils combattent, à condition que ce soit une bonne baston. Ils ne sont pas très exigeants sur la solde, l'important étant qu'ils puissent participer à une bonne bataille, ils en donnent toujours pour leur argent.

Parfois, leurré par des histoires de cavernes et de donjons débordant d'immenses richesses et de monstres à tuer, un ogre rejoindra une bande de guerriers et ira dans les veilles citadelles naines abandonnées à la recherche de l'aventure. Les motifs des ogres pour risquer leur vie seront souvent différents de ceux des autres guerriers. La plupart des guerriers veulent tuer un être particulièrement malfaisant ou récupérer un certain objet d'une valeur inestimable. Ils ne vont certainement pas se défilier devant un combat ; même les guerriers les plus sanguinaires prévoiront beaucoup de coups d'épée et de rencontres avec la mort pour participer à n'importe quelle aventure. Cependant, leurs motifs principaux sont habituellement liés aux trésors, au renom et à la gloire qu'ils gagneront en raison de leur héroïsme. S'il y a un système de caverne ou de donjon qui est connu pour être peuplé de monstres puissants, mais privé de trésor et que jusqu'ici ses habitants ne causent aucune vraie menace, alors le groupe normal de guerriers ne choisirait pas d'aller dans un endroit si peu pourvu d'attrait, à moins que peut-être ils n'aient un tueur de Troll parmi eux.

Pas un ogre. On dit qu'un ogre veut seulement deux choses pour aller à l'aventure - premièrement, il veut une bonne baston, et deuxièmement, il veut une bonne baston...

Les ogres ne sont pas connus pour leur discrétion, ils ont du mal à cacher leur présence, et n'adoptent jamais les tactiques de furtivités ou de dissimulation. En fait, il est ridicule pour un ogre d'essayer (l'individu dénommé le Gaick m'kakk un espion ogre a été découvert à sa première mission clandestine, quand malgré son volume évident il s'était caché derrière les rideaux dans les appartements privés du seigneur de Nuln).

Non, un ogre marchera en tête dans un donjon, criant et raillant, frappant sa massue sur tout ce qui résonne, et provoquant gaiement tous les monstres à se montrer et à sortir. Ce qui a pour résultats que les monstres sont convaincus soit que les guerriers sont tellement puissants qu'ils n'ont aucune crainte pour descendre dans leur tanière, soit qu'un groupe d'imbéciles et de simples d'esprits sont accidentellement entrés chez eux.

Il est certain qu'en prenant ce type de guerrier dans l'équipe, les guerriers vont attirer les monstres comme les abeilles autour d'un pot de miel.

REGLES POUR WARHAMMER QUEST

Si vous le souhaitez, vous pouvez remplacer un des guerriers du jeu de Warhammer Quest par l'ogre. Permettez simplement à un des joueurs de choisir l'ogre. Les règles qui suivent expliquent comment employer l'ogre dans vos parties. Remettre le pion de guerrier du guerrier d'origine dans la boîte, et le remplacer par celui de l'ogre ! (nous vous laissons le soin de faire votre propre pion d'ogre ce n'est pas que nous soyons particulièrement paresseux, mais nous sommes terriblement en retard, la publication est sur le point de paraître...)

Rappeler-vous aussi, que s'il n'y a pas de barbare dans la partie, un des autres guerriers devra porter la lanterne et être le chef.

Groupes de guerriers plus nombreux.

Si vous le désirez, vous pouvez prendre plus de quatre guerriers dans une aventure, mais vous devrez vous assurer qu'il y a assez de monstres pour tout le monde ! Les cartes et les tables de Warhammer Quest sont basées sur la quête de quatre guerriers pour combattre, et si vous avez quinze guerriers différents, la partie sans modification ne présentera aucun défi du tout ! En règle générale, les parties sont prévues pour quatre guerriers, mais si vous avez une partie avec cinq ou six guerriers, augmentez alors le nombre de monstres d'une quantité égale. Par exemple, si vous avez 6 guerriers cela représente 50% de guerriers supplémentaires. Dans ce cas, vous devrez vous assurer que chaque fois que les monstres apparaissent, il y en a de 50% de plus. Ainsi, 6 Orques deviendront 9 Orques. Si la carte indique "1D6 Orques", lancer les dés normalement et multiplier le résultat pour ajuster leur nombre; ainsi un résultat de 4 Orques, devient 6 Orques, et ainsi de suite.

Commencer avec un Ogre

Le profil d'un ogre est le suivant :

Mouvement	6	Endurance	5
Capacité de Combat	3	Points de Vie	2d6+6
Tir	6+	Initiative	3
Force	4	Attaques	2

Armure: aucune

Règles spéciales :

Les ogres sont des créatures puissantes, capables de causer de nombreux dommages. Chaque fois qu'un ogre lance 1D6 pour toucher son ennemi, sur un résultat de 5 ou 6, il cause + 1D6 de blessures supplémentaires. Ceci signifie qu'une partie du temps, l'ogre cause 1D6+4 (1D6 + sa force) blessures, et quand son jet pour toucher est 5 ou 6, il cause les 2D6 +4 blessures.

Événement piège puits.

Si un des guerriers tombe dans un puits, l'ogre peut essayer une fois par tour de l'atteindre et de le tirer à la surface. Il peut seulement le faire que s'il se tient à côté du puits, et qu'il n'y a aucun monstre sur le plateau. Pour tirer un guerrier hors du puits, il doit obtenir 4+ sur 1D6. S'il réussit, le joueur ogre place le guerrier dans n'importe quelle case adjacente à côté du puits. L'ogre peut sortir du puits en sautant et en s'agrippant au bord du puits. Il peut essayer une fois par tour, même au début de la phase des guerriers. Il sortira du puits sur un résultat de 4+ sur 1D6.

La lanterne et le chef

L'ogre marche toujours le dernier, et ne peut pas être le chef. Les ogres ne sont pas très rapides et assez lent d'esprit, et quelle que soit l'initiative des autres guerriers, l'ogre en a toujours moins. Si vous avez décidé de prendre alternativement un guerrier différent pour être le chef à chaque aventure, l'ogre doit être exclu. Il est heureux de suivre et de mettre les monstres en bouilli au fur et à mesure qu'ils surviennent.

La phase de puissance

Un joueur ogre lance également des dés dans la phase de puissance. Si le magicien lance un 1, alors un événement inattendu se produit comme d'habitude. En outre, si l'ogre obtient le même résultat que le magicien, un événement inattendu se produit. Ainsi, si le magicien et l'ogre tous les deux obtiennent des 4, par exemple, un événement inattendu se produit. Si un double 1 est lancé, 2 événements inattendus se produisent en même temps ! C'est parce que l'ogre fait autant de bruit que possible dans le donjon, donnant des coups de pied dans les tas de vieil os et grognant contre les ombres. Il n'y a rien qu'il ne désire plus qu'une bonne bagarre, et s'il était discret, personne ne saurait qu'il est là.

Lancement de guerriers

Dans la phase de guerriers, quand c'est son tour, un ogre peut lancer un autre guerrier plus petit. Il peut jeter le guerrier au bout du couloir, au-dessus de la tête de tous les monstres présents, et par dessus n'importe quel puits, s'il le souhaite. Il peut lancer le guerrier à 1D6 cases, dans n'importe quel espace vide disponible. Quand le guerrier touche terre, il doit lancer 1D6 et ajouter son endurance au résultat. S'il obtient plus de 7, alors il est ok et peut se lever et continuer comme d'habitude. S'il obtient 7 ou moins, alors il est assommé, et reste au sol pour un tour complet avant de se relever. Un ogre peut jeter un guerrier avant ou après ses actions normales.

Blocage

Un ogre ne peut jamais être bloqué par des monstres qui sont plus petits que lui, il les pousse de côté. Employer les figurines pour déterminer qui est le plus grand. En cas de doute, lancer les dés ou jeter une pièce de monnaie. Si le monstre est plus grand que l'ogre, alors il peut échapper à un blocage sur un 6+.

Or

Quand un ogre tue un monstre, l'inscrire sur sa feuille d'aventure. Quand le combat est terminé, lancer 1D6 pour chaque monstre qu'il a tué. Sur un résultat de 1 ou 2, il ne prend pas la peine de fouiller le corps trop soigneusement, et laisse l'or. Les autres guerriers partagent le butin entre eux. Sur un résultat de 3+, l'ogre obtient l'or normalement.

Équipement

L'ogre n'a pas d'équipement spécial, il a juste sa massue et il s'en sert beaucoup.

Armes

Un ogre commence avec une grande massue, bien que dans son cas ce ne soit pas tellement l'arme mais l'immense force de l'ogre qui cause les dommages !

Armure

Un ogre ne porte aucune armure, il est tout à fait assez résistant sans elle, et il est très difficile de mettre la main sur des armures d'assez grandes tailles.

Ogres et trésors

Les ogres aiment les trésors, particulièrement les objets qui brillent et scintillent ou qui sont utilisables pour frapper des monstres. En tant que tels, il ne peut utiliser toutes les cartes de trésor. Il peut seulement employer les objets qui sont des armes ou des boucliers, ainsi que les breuvages magiques et les soins curatifs s'il a besoin d'eux. Si n'importe qui veut acheter ou permuter de l'équipement ou un trésor avec l'ogre, lancer 1D6 pour l'ogre. Sur un résultat de 1.2 ou de 3 il est jalousement attaché à l'objet et ne voudra jamais l'échanger ou le vendre.

RÈGLES AVANÇÉES

Dans les règles avancées de Warhammer Quest, il est possible de garder votre ogre de partie en partie, accumulant ses caractéristiques car il progresse d'aventure en aventure. Cette section de règles vous donne toutes les indications pour emmener votre ogre jusqu'au niveau 10, y compris des règles spéciales pour les séjours en ville, la formation, et une gamme entière de nouvelles qualifications qu'il pourra acquérir. En commençant au niveau un en tant que novice, suivre toutes les règles décrites dans les pages précédentes. Toutes les règles pour Warhammer Quest s'appliquent toujours, à moins qu'elle ne soient spécifiquement contredites dans les règles avancées.

Ogres et trésors

La seule addition aux règles de trésor décrites dans la section de base concerne les armures. Une certaine armure magique est enchantée de sorte qu'elle s'adapte parfaitement à celui qui la porte, quelle que soit sa taille. Une telle armure est incroyablement recherchée et les sortilèges qui l'imprègnent sont très puissants. Chaque fois que l'ogre trouve un trésor qui est une armure, il doit lancer 1D6. Sur un résultat de 5 ou plus, il a trouvé un de ces objets légendaires et peut porter l'armure, gagnant tous les avantages énumérés de cette armure particulière. Sur un résultat de 1 à 4, l'armure sera trop petite pour l'ogre.

Ogres en ville

Quand les guerriers atteignent une agglomération, résoudre toujours les événements quotidiens pour l'ogre d'abord; ce qu'il fait affecte les autres guerriers !

Armes

Les ogres peuvent utiliser toutes les armes à deux mains sans aucune des pénalités associées, et peuvent les utiliser avec une seule main. Un ogre ne peut employer aucune forme d'arme de jet, il s'emmêle toujours dans les cordes d'arc, et ne peut pas comprendre le fonctionnement d'un pistolet, ou d'une arbalète.

Armure

Il peut acheter une armure, mais il doit payer le double de sa valeur pour la faire faire à la taille correcte. En outre il doit additionner +2 au jet de stock pour la disponibilité de l'article.

Dépenses quotidiennes

Un ogre paye toujours le double du taux habituel pour ses dépenses quotidiennes. Ce n'est pas parce qu'il est particulièrement dépensier ou descend dans les hôtels chers, loin de là. Il finit habituellement par dormir dans une écurie, mais il n'est pas très bon pour gérer son argent...

Endroits Spéciaux

À proprement parler, il y a beaucoup d'endroits où l'ogre ne devrait pas aller, mais il n'y a pas beaucoup de gens qui essaient de l'arrêter. En tant que tels, l'ogre peut visiter n'importe quel endroit qu'il souhaite, s'il peut le trouver. Une fois là, il obtient généralement ce qu'il veut à sa manière, cherche la bagarre avec n'importe qui, trouve vite cela ennuyeux et va de nouveau à la taverne, mais au moins il peut dire qu'il est allé voir "*De grabeur de runes aujourd'hui*" il est sûr de provoquer chez n'importe quel nain un soupir consterné et légèrement inquiet quand il essaye d'imaginer ce qu'a fait l'ogre. Dans chaque endroit qu'il trouve (il peut essayer d'en trouver un par jour), le joueur ogre devra lancer 1D6 et voir ce qui se produit :

- 1-4 Il n'en fait qu'à sa tête, gêne chacun et empêche les affaires de se dérouler comme d'habitude. Il passe le jour ainsi "aidant" ceux qui vaquent à leurs affaires habituelles, et n'obtient rien ce jour excepté la satisfaction du travail bien fait. Il revient vers les autres guerriers avec une grimace suffisante sur son visage raboteux.
Si l'ogre est à la guilde des magiciens, lancer un autre D6. Sur un résultat de 1.2 ou 3 il gêne tellement les magiciens qu'il est transformé en crapaud pour les 3 jours suivants, et pendant ce temps il ne peut rien faire.
- 5-6 Il peut essayer une chose et une chose seulement qui est permise à cet endroit. Par exemple, dans la guilde des nains, s'il lance des 5 ou des 6, il pourrait essayer d'obtenir qu'une rune simple soit gravée sur sa massue, par un forgeron maître des runes. D'autre part, il pourrait essayer de faire un achat simple, du pain de pierre par exemple (les ogres aiment le pain de pierre et le mangent avec plaisir). De même, dans le quartier Elfe, il pourrait essayer et trouver une armure elfique à sa taille (bien que le jet 'courant' de stock soit 12, et qu'il lui en coûterait 6.000 pièces d'or s'il parvenait à la trouver !)

LA TAVERNE

Quand l'ogre visite la taverne, il ajoute toujours + 1 à ses points. S'il a la compétence buveur, il peut ajouter des points à chaque visite. Ces bonus sont cumulatifs. Ceci signifie que l'ogre pourrait obtenir jusqu'à 16 points, les 4 nouveaux résultats sont indiqués ci-dessous :

13 Travail à mi-temps

Le propriétaire de la taverne offre à l'ogre un travail de vider. Si l'ogre accepte le travail il doit passer les 1D6 jours suivants à la taverne. Chaque jour, il gagnera 1D6 x 5 pièces d'or. Tandis qu'il travaille, il ne peut visiter aucun autre endroit, mais il devra lancer pour les événements citadins car il rentre dans son logement à la fin du jour. Il doit également lancer sur les événements de taverne chaque jour.

La seule manière qu'a l'ogre de quitter son travail à la fin du son contrat est de réussir un test de volonté pour surmonter la tentation de toute cette bière. Il doit lancer 1D6, ajouter sa volonté et totaliser plus de 7 s'il veut quitter son travail.

14 Offensant !

Un militaire de carrière engage avec l'ogre une conversation intelligente, et l'ogre est mortifié, car il est convaincu que le client fait une plaisanterie à ses frais. Le répertoire de plaisanteries de l'ogre ne comprend que le bourre-pif, qu'il trouve toujours amusant, et ce qu'il n'a jamais raté dans le passé.

C'est ce qui se produit, le client a un caractère plutôt détestable, c'est un trouble-fête braillard dont le propriétaire avait essayé de se débarrasser depuis des mois. En échange que l'ogre emmène le trouble-fête sans connaissance pour le cacher sous quelques lourds rochers, ou au fond du fleuve, le propriétaire de la taverne donne à l'ogre un tonneau de sa bière la plus précieuse et la plus chère, de la Bugmans XXXXXX.

Cette bière, une fois bue, rend le buveur immunisé à la peur et à la terreur, et augmente sa force et son endurance de +2 points. Il y a assez de bière pour l'ogre pour la prochaine aventure, après quoi les effets s'estompent. Quelles que soient les circonstances, jamais l'ogre ne laissera quelqu'un d'autre boire de sa bière.

15 "Échange Yer!"

Un autre ogre erre dans le bar, et l'atmosphère devient tendue pendant que les deux affreux monstres se penchent sur le bar, se regardant fixement dans les yeux. L'atmosphère est cassée un moment plus tard quand le bar s'effondre, envoyant les ogres s'étaler sur le plancher. Personne ne rit, de peur d'offenser les ogres, mais bientôt les deux bêtes sont les meilleurs compagnons du monde. Bientôt ils comparent leurs épées, leurs trésors et tout leur butin, et l'étranger offre d'échanger un de ses trésor contre un trésor de votre ogre qui a particulièrement attiré son attention.

"Donn a moi ça alors" grogne-il, désignant l'objet.

Si votre ogre le souhaite, il peut faire un échange. Il peut choisir n'importe quel article de trésor de donjon qu'il possède, et le donner. Pour l'échange, il doit faire 2 jets sur le tableau de trésor des pièces de donjon, et garder le meilleur objet qu'il obtient. De la même façon il peut échanger un trésor de pièce objectif, avec les mêmes règles.

16 Baassstooooonn !!!

L'ogre veut juste une bagarre. La vie en ville l'ennuie, et une pensée le harcèle: chaque jour qu'il ne frappe pas quelqu'un, il s'affaiblit et pourrait perdre sa forme. La solution est évidente, et d'une simplicité enfantine. L'ogre marche dans la taverne et commence à frapper tout ce qui bouge, sans aucune discrimination. Bientôt tous les clients lui sautent dessus et la bagarre fait rage jusqu'aux premières heures du matin. L'ogre en sort gagnant, en fait il est le seul à émerger de sous la pile de corps, et il est convaincu de sa totale suprématie. La force est, après tout, son droit !

Pour la prochaine aventure, l'ogre est si sûr de lui qu'il cause une blessure supplémentaire chaque fois qu'il frappe, étendant ses ennemis avec encore un plus grand plaisir que d'habitude.

ÉVÉNEMENTS CITADINS

L'ogre ne peut éviter aucun événements confrontation qui se produisent en ville ou pendant le voyage. S'il y a une option de repli, comme dans l'événement duel, il ne la choisira pas. Ce n'est pas son manque de sens de l'humour ou sa fierté, simplement l'ogre ne comprend pas le concept, et est content que l'occasion d'un bon combat se présente. Si n'importe quel événement se produit qui implique un animal, alors il doit lancer 1D6. Sur un résultat de 5 + il tue et mange l'animal plutôt qu'appliquer les règles normales de l'événement.

Jours tranquilles

Les ogres n'ont pas de jours tranquilles. Chaque jour est une surprise; c'est étonnant les choses passionnantes qui leur arrivent. Partout où il va, cela finit en combat ou en bagarre avec quelqu'un, et il gagne quasiment toujours.

Si votre ogre obtient un résultat jours tranquilles dans une agglomération, il se bat avec quelqu'un. Lancer 1D6 pour voir avec qui, et ce qui se produit :

1 Un autre guerrier

L'ogre cherche des crosses avec "l'gars d'La Poncy" - un des autres guerriers, et le frappe sur la tête avec une grande table. Prendre un pion de guerrier pour voir qui l'ogre prend en aversion. Le guerrier est durement frappé, et passe le jour dans son lit, soignant sa tête endolorie.

2-4 Les gens du pays

L'ogre parvient à déclencher une bagarre avec quelques brutes locales, ce qui le tient occupé pendant quelques minutes, et le maintient en forme. Il parvient également à séparer les brutes de leurs bourses, et gagne 1D6 x 10 pièces d'or de dédommagement.

5-6 Maréchaussée

Si l'ogre est impliqué dans une bagarre avec le guet de la ville, il est par la suite arrêté et jeté en prison. En fait, il a un grand respect pour l'autorité, et a honte de se battre contre les représentants de la loi. Bien que la maréchaussée menace de l'enfermer et de jeter la clef, ils le relâchent au bout de 1D6 jours car ils sont excédés par ses cris assourdissant ponctués de "désolé!" et "J'le frai plus" qui émanent de sa cellule à toutes heures du jour et de la nuit. Quand il est relâché, il sort avec un sourire rayonnant et plein de bonnes intentions, et dirige ses pas vers les bas-fonds de la ville pour trouver la taverne la plus proche.

FORMATION

Presque n'importe quel guerrier expérimenté peut former un ogre aux arts de la guerre, dans la mesure où un ogre désire s'entraîner. La formation d'un guerrier exige la participation d'un adversaire pour l'enseignement et l'adversaire d'un ogre est particulièrement vulnérable, lors des exercices à l'épée ou il est censé frapper un monstre. Une fois qu'un ogre a maîtrisé sa force brutale il tend à devenir plus raisonnable, et n'importe quel ogre sérieux qui veut devenir un vrai aventurier sait qu'il doit suivre l'entraînement.

La formation d'un ogre qui est déterminé à progresser est un processus difficile et dangereux, et prend le même temps que la formation des autres guerriers. Souvent, un ogre s'exercera à côté d'un combattant barbare ou nain, car il considère ces humains comme les "djeunes ogr" à cause de leur ressemblance avec de petits ogres...

Sur le tableau de niveau de combat, vous verrez que cela coûte plus cher pour les ogres pour monter de niveau. C'est parce qu'il est difficile de former un ogre, et aussi parce que les ogres ne sont pas très rapides quand il s'agit de payer les honoraires.

Une fois que le joueur ogre a payé la quantité d'or indiquée, il gagne les avantages indiqués sur le tableau de niveau. S'il gagne une compétence supplémentaire, lancer sur le tableau ci-dessous.

QUALIFICATIONS - LANCER 2D6

2 fracas

L'ogre met toute sa force dans un coup simple et dévastateur. L'ogre peut choisir de casser son adversaire au lieu d'effectuer ses attaques normales. Lancer pour toucher comme d'habitude, et en cas de succès, lancer sur le tableau suivant pour voir le résultat.

- 1 Stupéfié - l'ogre lance un regard noir à un monstre, ce qui est suffisant pour stupéfier sa cible. Comme le monstre chancelle sous le regard glacé de l'ogre, il sera à -1 pour toucher lorsque ce sera son tour de combattre.
- 2 Perdre les dents – L'ogre décoche un coup sur la bouche d'un monstre qui grognait devant lui, le sang et les dents éclaboussent les guerriers. Le monstre subit des blessures comme d'habitude, mais la douleur est si forte que toutes ses attaques sont à -2 pour toucher ce tour.
- 3 Nez cassé – L'ogre casse le nez de ses adversaires le transformant en une pulpe sanglante, grognant avec la satisfaction du travail bien fait. Le monstre subit ses blessures comme d'habitude, en plus il continuera à perdre son sang. Au début de chaque tour des monstres, il lance 1D6:
 1 Le sang s'arrête de couler
 2-5 le monstre perd son sang et subit 1D6 blessures dues à la perte de sang, sans aucune déduction.
 6 Le monstre subit 1D6 + le niveau de l'ogre blessures dues à la perte de sang, sans aucune déduction.
- 4 Durement frappé – L'ogre soulève le monstre au-dessus de sa tête et le jette à terre pour le casser en deux. Il subit des blessures normalement, mais doit passer le reste du tour à ne rien faire excepter essayer de se relever. Tandis qu'il se lève, les autres guerriers ont + 1 pour le toucher.
- 5 KO - L'ogre exécute un coup parfait et extrêmement brutal sur la tête de son adversaire. Le monstre subit des blessures comme d'habitude, et s'effondre mollement aux pieds de l'ogre. L'ogre est convaincu que son adversaire est mort, de même que les autres guerriers. S'il y a d'autres monstres dans le secteur, les guerriers doivent les défaire avant de revenir jeter un coup d'œil plus précis au monstre à terre.
 Chaque tour, au début de la phase des monstres, lancer 1D6. Sur un 1, 2 ou 3, le monstre se réveille et peut combattre normalement. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, le monstre reste dans un état comateux.
 Si le monstre est le dernier monstre sur le plateau, alors tous les guerriers peuvent le frapper automatiquement. Son endurance, l'ignorance à la douleur, son armure ou toutes les autres capacités spéciales comptent toujours contre les blessures. Cependant, il ne peut pas esquiver !

- 6 Blessure mortelle - Le coup de l'ogre touche une partie essentielle de l'anatomie du monstre. Cette attaque cause le double des blessures contre le monstre. En plus, lancer 1D6:
 1-5 Aucun effet supplémentaire.
 6 Le monstre pousse un cri d'agonie il est évidemment sévèrement blessés. Il combattra normalement ce tour, mais à la fin il s'écroulera définitivement.

3 Crunch

L'ogre ouvre sa bouche caverneuse et plante ses dents énormes dans son adversaire. C'est une attaque supplémentaire que l'ogre peut faire à chaque tour. Il doit lancer 1D6 pour toucher normalement. S'il touche, alors la cible subit (1D6+ le niveau de l'ogre) blessures, sans aucune déductions. Si l'ogre obtient un 6 pour les blessures, alors il obtient une autre morsure, et ainsi de suite

4 Coup d'épaule

Dans son ardeur pour attaquer ses ennemis, l'ogre pousse rudement ses compagnons de côté comme il charge en avant.

L'ogre peut déplacer de côté tous les guerriers, les poussant dans les cases disponibles pour se frayer un chemin vers sa victime - ceci peut impliquer de bousculer plusieurs guerriers autour, ET ON NE PERMET A AUCUN AUTRE JOUEUR DE FAIRE DES SUGGESTIONS POUR QUI EST POUSSÉ ET OÙ - LE JOUEUR OGRE DOIT ACCOMPLIR LE MOUVEMENT AVANT QUE N'IMPORTE QUI COMMENTE ! Il peut également pousser de côté tous les monstres qui sont plus petits que lui (regarder les figurines - s'il y a n'importe quel doute, lancer les dés ou jeter une pièce de monnaie pour décider). Si un ogre peut se frayer un chemin à coup d'épaule dans la foule, alors il ne peut pas être bloqué par quelque chose qu'il peut bousculer d'un coup d'épaule. Après sa charge, il peut attaquer normalement.

Il peut faire cela chaque tour s'il le souhaite, quand c'est son tour de se déplacer.

5 Hurlement

Jetant en arrière son horrible tête, l'ogre beugle un cri de guerre assourdissant qui s'étend de tous les côtés. Au début de chaque phase de guerriers, l'ogre peut hurler sur ses adversaires. Il peut pousser un hurlement "général", ou peut diriger son beuglement terrifiant sur un monstre particulier qu'il lui est adjacent.

Avec un hurlement "général", l'ogre lance un dé pour chaque monstre qui se trouvent à son contact base contre base. Sur un résultat de 6, le monstre perd 1 attaque pour un tour.

Sur un hurlement spécifique, l'ogre vise un monstre qui est en contact avec lui. Lancer 1D6 sur un résultat de 5 ou 6, le monstre perd 1D6 attaques ce tour.

Il peut essayer une fois à chaque tour.

6 Menaçant

En ville, l'ogre est particulièrement impressionnant et semble menaçant quand il progresse le long des rues, sa tête et ses épaules s'élevant au-dessus de la foule. Il prend en passant des pommes, des gâteaux et peu de personnes osent s'interposer. Quand il voit quelque chose qui lui plaît vraiment, il intimide habituellement le propriétaire du magasin pour que celui-ci lui donne gratuitement ou à un taux extrêmement réduit.

Un ogre avec la compétence menaçant peut employer sa compétence chaque fois qu'il essaye d'acheter quelque chose. Ceci est résolu en utilisant le tableau de menaces ci-dessous. Lancer 1D6

- | | |
|-----|---|
| 1-2 | Le propriétaire du magasin a deux gardes du corps ogre, qui émergent de l'arrière-boutique et le jettent hors du magasin. Lancer encore 1D6, sur un résultat de 1, il appelle également la milice, qui le jettent hors de la ville pour trouble de l'ordre public. |
| 3-5 | Vous parvenez à effrayer le propriétaire du magasin pour qu'il vous vende l'article à un prix réduit. Lancer 1D6 pour voir le montant de la ristourne :
1-2 10% de réduction
3-4 25% de réduction
5-6 50% de réduction
Si vous n'êtes pas heureux du prix, vous pouvez relancer le dé de nouveau sur le tableau des menaces pour voir si vous obtenez un meilleur résultat. |
| 6 | Le propriétaire de magasin est tellement effrayé qu'il vous donne l'article pour rien, s'il est disponible. |

Le joueur ogre doit noter quels articles il obtient gratuitement ou à 50 % de leur prix réel dans une ville. Chaque jour que l'ogre reste dans la ville, lancer 1D6 et ajouter le nombre d'articles qu'il a extorqués gratuitement ou à 50% de leur prix. Si vous obtenez 7 ou plus, la maréchaussée vous arrête, confisque les objets et vous jette hors de la ville.

7 Buveur

L'ogre n'aime rien mieux (indépendamment de massacrer des monstres) qu'aller à la taverne pour engloutir plusieurs douzaines de bières et déclencher une bonne rixe. Si votre ogre a la compétence buveur, alors il DOIT passer beaucoup de son temps en ville à la taverne. Il doit passer au moins 1D6 jours à la taverne, chaque fois qu'il visite une agglomération. Dans la taverne, lancer sur le tableau suivant pour voir ce qui lui arrive

- 1 Lancement sur le tableau normal de taverne
- 2 Lancer sur le tableau normal de taverne en additionnant + 1 aux points
- 3 Lancer sur le tableau normal de taverne en additionnant +2 aux points
- 4 Lancer sur le tableau normal de taverne en additionnant +3 aux points
- 5 Lancer sur le tableau normal de taverne normalement, et après cela, votre ogre déclenche une rixe qui est résolue comme suit :
 - 1 Lancer 2 D6 et multiplier le résultat par 10, pour voir combien de pauvres innocents sont dans le bar
 - 2 Lancer un autre D6, et ajouter le niveau de l'ogre au résultat
 - 3 Multiplier le deuxième résultat par 10 pour voir combien de clients il assomme
 - 4 Si plusieurs clients sont resté debout, ils maîtrisent finalement l'ogre, et lui prennent 1D6 + le niveau de l'ogre x 20 pièces d'or en dédommagement.
 - 5 & 6 S'il assomme tous les clients l'ogre leur prend à chacun 5 pièces d'or
- 6 Lancer sur le tableau normal de taverne en additionnant +2 aux points. L'ogre boit les restes des clients dessous la table, et peut les soulager de leur richesse tandis qu'ils dorment comme des bébés sur le plancher de la taverne. Lancer 2D6 2 et multiplier le résultat par 10, pour voir combien d'innocents sont dans le bar. L'ogre soulage chacun de 5 pièces d'or.

8 Écrasement

Un coup mortel pour le monstre, écrasant terriblement la partie frappée

- 1-2 Corps, le monstre subit ses blessures comme d'habitude
- 3-4 Jambe, le monstre subit ses blessures comme d'habitude, et son taux de mouvement est divisé par deux. Si le monstre n'a pas de jambe, alors considérer le résultat comme un 1. S'il est frappé encore dans les jambes, le mouvement du monstre est divisé en deux, et ainsi de suite, arrondissant au nombre entier le plus proche.
- 5 Bras, le monstre subit ses blessures comme d'habitude, et son jet pour toucher est réduit de 1 dorénavant. S'il portait une arme, déterminer aléatoirement si le bras portant l'arme est celui qui est écrasé - si oui, l'arme est lâchée et le monstre passe le reste du tour à la ramasser. S'il n'a aucun bras, compter en tant que 1.
- 6 Tête, le monstre subit ses blessures normalement, Lancer 1D6. Sur un résultat de 6, le coup tue net le monstre.

L'ogre peut essayer une attaque d'écrasement à chaque tour, il remplace une de ses attaques normales. Il doit lancer pour toucher comme d'habitude.

9 Penser

C'est un ogre particulièrement éclairé, capable d'aligner plus de deux mots ensemble dans l'ordre correct. Parfois il peut même dire des phrases entières ! L'ogre peut maintenant être le chef de la bande, et peut prendre son tour comme n'importe lequel des autres guerriers. Au début de chaque aventure, cependant, si l'ogre n'est pas le chef, lancer 1D6:

- 1-5 L'ogre est tout à fait heureux de son sort, content de cheminer le dernier, rotant et braillant des chansons paillardes de sa voix bourrue sur un mode frénétique.
- 6 L'ogre pense que c'est son tour d'être le chef, et pousse rudement pour passer devant. Il ne peut pas compter combien de donjon ça fait depuis qu'il était derrière parce que... bon... il ne peut pas compter, mais il est sûr que c'est son tour maintenant. L'ogre prend la lanterne et mène l'aventure.

10 Coup de pied

Cette compétence fonctionne exactement comme l'attaque du géant du même nom. L'ogre peut donner un coup de pied à n'importe quel monstre adjacent, le projetant en une ligne droite d'autant de cases qu'il a de force, envoyant la cible par-dessus la tête de tous les monstres ou guerriers, jusqu'à ce que le monstre frappe un mur, ou s'étale sans dommages dans une case vide. Si le monstre frappe un mur, alors il subit 1D6 blessures pour chaque case supplémentaire qu'il pourrait avoir traversée s'il n'avait pas frappé le mur. C'est une attaque supplémentaire que l'ogre peut faire à chaque tour, lançant pour toucher comme d'habitude.

11 Odeur

L'ogre a un bon odorat et peut sentir les monstres proches, et pense même, qu'il peut les identifier. Avant qu'une carte d'événement soit retournée, le joueur ogre peut essayer de deviner ce qui va se produire. Si la carte s'avère être un événement plutôt que des monstres, alors il échoue automatiquement. Si c'est une carte monstre, et qu'il a deviné le type correct (Orque, Skaven etc..) tous les guerriers gagne une attaque supplémentaire car ils ont été avertis de la présence des monstres. En outre, si les monstres sont en embuscade, le joueur ogre peut lancer 1D6. S'il obtient 5 ou 6, l'embuscade des monstres échoue.

12 Bien dur

L'ogre gagne +2 points de vie de manière permanente et lance encore sur le tableau secondaire suivant :

1 Ignorer le coup

L'ogre a une telle résistance à la douleur que tout simplement il ne sent pas les coups. A chaque tour l'ogre peut essayer d'ignorer autant de coups qu'il a d'attaque. Lancer 1D6 pour chaque attaque qu'il essaye d'ignorer. Sur un résultat de 6, il ignore complètement le coup.

2 Attaquer à main nue

Laissant tomber son arme à terre, côté l'ogre se précipite sur son adversaire et étreint le monstre, l'étouffant à mort. Cette compétence permet à l'ogre d'attaquer son adversaire à main nue plutôt que de l'attaquer avec une arme. Cette attaque remplace toutes les attaques normales de l'ogre pour ce tour. L'ogre doit lancer pour toucher normalement. S'il réussit à toucher sa cible l'ogre saisi le monstre et lui inflige (1D6 x niveau) blessures. Le monstre peut ne pas déduire de sauvegarde d'armure des blessures infligées. Une attaque à main nue ne peut pas être esquivée.

3 Force brutale

Bandant tous ses muscles l'ogre pousse violemment en arrière un monstre hors de son chemin. Il peut essayer au début de son tour dans chaque phase de guerriers s'il le souhaite. Lancer 1D6 et ajouter la force de l'ogre. Si le total est inférieur ou égal à la force du monstre, le monstre est trop grand pour être bousculé et la tentative échoue. Si le total est supérieur à la force du monstre il est poussé dans n'importe quelle case à côté de sa position originale (le joueur ogre choisit ou). Après avoir repoussé le monstre, ou échoué dans sa tentative, l'ogre peut maintenant jouer son tour normalement.

4 Crâne fendu

L'ogre saisit les têtes de deux adversaires et les cogne ensemble, ou contre un mur voisin. Pendant la phase des guerriers l'ogre peut renoncer à ses attaques normales et faire une seule attaque "crâne fendu". En faisant cette attaque, l'ogre ne peut utiliser aucune arme, car il a besoin de ses deux mains libres pour saisir les monstres. Il peut attaquer deux adversaires adjacents, lançant pour toucher contre chacun d'eux normalement. Si l'ogre essaye de toucher deux monstres et manque l'un d'entre eux, alors ni l'un ni l'autre ne subissent aucune blessure, et ses attaques pour ce tour sont gaspillées. S'il touche avec succès, chaque monstre subit le double des dommages d'une attaque normale.

L'ogre peut aussi diriger l'attaque "crâne fendus" contre un seul monstre qui se trouve à côté d'un mur, dans ce cas il subira (1D6 x par le niveau de l'ogre) blessures. Il n'y a aucune déduction d'endurance ou d'armure pour les victimes d'une attaque "crâne fendu", mais esquive, ignore le coup et les capacités semblables s'appliquent comme d'habitude.

5 Coup puissant

Mettant toute sa force derrière ce coup, l'ogre abat son arme la brisant sur le corps de son adversaire. Cette compétence permet à l'ogre d'augmenter la force de son coup en réduisant le nombre d'attaques qu'il fait. Pour chaque attaque qu'il abandonne ce tour, l'ogre peut s'ajouter + 1D6 blessures à ses attaques restantes. Le joueur ogre doit déclarer qu'il emploie cette compétence avant le jet pour toucher. Cette compétence peut-être utilisée une fois par tour.

6 Ignorer la peur

L'ogre est en grande partie immunisé contre la peur et la terreur. Il aime combattre, et plus le monstre est grand, plus il est content. L'ogre peut additionner + 2 à n'importe quel test de peur, et + 1 à n'importe quel test de terreur.

GUIDE DES REGLES AVANCEES

Cette dernière section des règles du personnage ogre donne quelques brèves directives pour jouer un ogre dans le droit fil des règles avancées de Warhammer Quest. Dans les parties avec les règles avancées, les joueurs ont beaucoup plus de choix quant à ce qu'ils peuvent essayer de faire, et il appartiendra au maître de jeu de s'assurer que les joueurs agissent d'une façon appropriée à la personnalité de leur guerrier.

Un ogre est un personnage brutal, avec qui tout est noir ou blanc. Il n'y a aucune place pour l'indécision, et la décision habituellement prise est de frapper tout ce qui se trouve dans les environs.

Un ogre fera un compagnon fidèle, et s'il est bien traité, il défendra et protégera ses compagnons jusqu'au bout. Bien qu'il ne soit pas parmi les plus intelligents, il se rend vite compte s'il est pris pour un imbécile, et sa réaction courroucée ne sera pas jolie à voir.

Les ogres sont lents, féroce, courageux, fort, violent, faisant confiance et dénués de rancune. Ils n'ont pas beaucoup de temps pour la stratégie et la planification, ils vivent pour l'action et la bagarre.

La façon dont ce personnage peut être représenté dans le jeu de règles avancées de Warhammer Quest est fonction des actions dans lesquelles l'ogre sera particulièrement bon ou mauvais.

Test de caractéristiques

Il sera bon à toutes les actions brutales que peut faire un ogre au combat. Il n'est pas un combattant fantaisiste, et ne cherchera pas à esquiver ou tourner autour. Il n'est pas susceptible de s'enfuir ou de contourner les obstacles. Il n'est sensible à aucun sens de l'honneur (comme les chevaliers Bretonniens) ou d'un souhait tordu de la mort (comme les tueurs de Troll). Les ogres veulent simplement un bon combat, pour son plaisir.

Quand il ne combat pas, il sera apte à toutes les actions demandant de la force brutale, telle qu'ouvrir les portes fermées, porter les guerriers blessés, forcer les coffres verrouillés et ainsi de suite.

Il ne pourra pas lire, écrire, penser beaucoup, mais ceci ne signifie pas qu'il ne voudra pas essayer. Il n'est pas recommandé de traiter un ogre avec condescendance, et un ogre pense qu'il est aussi intelligent que le premier homme venu. Il montera "des Planz ruzés" assez souvent, et devra être convaincu pourquoi ils ne vont pas fonctionner.

Entre les aventures, un ogre sera toujours prêt à donner un coup de main partout où il va. Il est peu susceptible d'avoir appris les bonnes manières ou les règles élémentaires de la politesse, et est par contre susceptible de s'ennuyer assez rapidement au contact de la civilisation. Cela ne veut pas dire qu'il sera délibérément grossier, maladroit ou mal embouché, c'est seulement le destin des ogres et ils ne semblent jamais être à l'abri des ennuis. Naturellement, il y a des exceptions à la règle, et quelques ogres sont fiers d'être "bein civilisé", commençant à porter des vêtements élégants à la mode de l'empire ou carrément à leur fantaisie. Si vous prenez un ogre en tant que guerrier, prendre un peu de temps pour penser à qui il est, d'où il vient et les sortes de choses qui font sa personnalité ! Lui donner un nom approprié (Mog B'Kag, Gar K'Bog, Narg'N'Baag et ainsi de suite), et le présenter aux autres guerriers d'une façon amusante

Joué correctement, un guerrier ogre peut être très divertissant.

Son obscurité dans l'obscurité est son obscurité
 Et nous n'avons mangés depuis des âges
 Nous ramener des gobbos, nous ramener des trolls, nous ramener des Orques
 On vas pouvoir commencer not casse-croûte
 Tu divises les parts de bouffe
 J'voudrais pas ett' à leur place
 Est la trouvaille de ta par Orque puant
 Coup de pied jusqu'à quik soit morts
 Ohhhhhhhhh.....
 Son obscurité dans l'obscurité est son obscurité
 Et nous n'avons mangés depuis des âges
 (et ainsi de suite)

Chanson d'ogre

TABLEAU DE NIVEAU DE BATAILLE DE L'OGRE

Niveau	Or	Titre	CC	Tir	Force	Dés de Dommages	Endur	Point de Vie	Initiative	Attaques	Chance	Vol	Qualif	Blocage
1	0	Novice	3	5+	4	1/2(5+)	5	2D6+6	3	2	0	2	0	6+
2	2000	Champion	3	4+	4	1/2(5+)	5	1D6	3	2	0	2	1	6+
3	4000	Champion	4	4+	4	1/2(5+)	5	1D6	3	2	0	2	2	6+
4	8000	Champion	4	4+	4	1/2(5+)	5	1D6	4	2	0	2	3	6+
5	12000	Héros	4	4+	5	2/3(5+)	5	1D6	4	3	0	3	3	5+
6	18000	Héros	5	4+	5	2/3(5+)	6	1D6	4	3	0	3	4	5+
7	24000	Héros	5	4+	5	2/3(5+)	6	1D6	5	3	0	3	4	5+
8	32000	Héros	5	4+	5	2/3(5+)	6	1D6	5	4	0	3	5	5+
9	45000	Seigneur	6	3+	5	3/4(5+)	6	1D6	5	5	0	4	6	5+
10	50000	Seigneur	6	2+	5	3/4(5+)	6	1D6	6	5	0	4	6	5+



La journée sanglante de Poings-Noirs

La conversation rapportée ci-après a censément précédé la célèbre journée sanglante de Poings-Noirs, où des centaines d'orques et de gobelins ont été tués dans un combat héroïque par une bande des guerriers courageux. Si on la prend de façon littérale, la conversation jette une certaine lumière sur les événements réels.

Avant ce jour magnifique, les "Berserkers de Poings-Noirs" étaient surtout connus comme une bande de traîne-savates spécialisés dans les actions sans trop de risques, renommé pour ses méthodes surnoises et ses coups tordus. Le plus souvent voler un petit trésor qu'ils sont parvenus à sortir d'un donjon sans oser l'explorer. Ils étaient le genre de guerriers qui descendent dans un donjon après que les maraudeurs de Grunson en aient fini avec lui, pour voir s'ils ont laissé quelques bricoles intéressantes. Après ce jour glorieux, cependant, personne n'a pu douter de l'héroïsme et de la valeur de cette bande de vaillants guerriers plus longtemps. Peut-être vaut-il la peine de mentionner qu'avant cette aventure particulière, le voleur Hafling des Berserkers, le vieux Pogy-la-Poire s'est fait attraper en flagrant délit en volant des bijoux dans le quartier Elfe de Nuln, et a été condamné à six mois de prison dans cette ville. Aucun guerrier de valeur ne daigneraient se joindre aux Berserkers pour le remplacer, jusqu'au jour où ce surnois de Ragnarol Poings-Noirs s'est cogné dans Gug'N' Tbrukkn, un ogre considéré comme ralentir même une compagnie d'ogre... What N'Tbrukkn a une déficience dans le cerveau qu'il compense par "frapper tout ce qui bouge".

La fameuse journée sanglante de Poings-Noirs a eu lieu quand Ragnarol Poings-noirs a mené ses Berserkers dans la tanière de Gorgut le chef de guerre des Orques Noirs. Ragnarol était persuadé que la tanière avait été nettoyée par "Les Libérateurs de Sascars" il y a seulement un jour ou deux. "La cueillette sera facile les gars, les Libérateurs ne s'encombre jamais avec des petits trésors. La source d'information de Ragnarol était aussi fiable que son propre sens du courage et de l'honneur, et naturellement Gorgut et sa bande étaient à la maison. Il faut dire qu'ils ne s'attendaient pas à ce qu'une deuxième bande d'aventuriers se présente gaiement devant la porte, ainsi Ragnarol a bénéficié d'un effet de surprise. Et il avait le terrible Gug avec lui.

Le combat était certainement une bataille glorieuse perdue d'avance, où les Berserkers ont combattu dos à dos contre les peaux vertes assoiffées de sang, sur le point d'être submergés. Étonnamment, Ragnarol lui-même, ainsi que l'individu appelé "Damion la -Mort" un ancien gladiateur, et "Renifleur Grugnoisson" le chasseur d'or nain, bien qu'ils aient luttés sans aucun doute héroïquement contre la marée de peaux vertes, s'en sont tirés sans une seule éraflure, par contre Gug'n'thrukkn en a échappé à peine à vivant mais joyeux et prêt à y retourner. Ragnarol a mis ceci sur le compte de l'inexpérience des ogres .

C'est seulement des mois plus tard qu'un garnement loqueteux, prétendant être un prisonnier échappé de la tanière de Gorgut, est venu à Nuln. Il a révélé avoir surpris la conversation suivante avant de ramper désespérément vers la liberté, ses ravisseurs distraits par une espèce de grosse bête enragée apparue au milieu d'eux. Observant d'une alcôve obscure, il avait vu l'action de la journée sanglante de Poings-Noirs! Son histoire généralement a été critiquée, et on a retrouvé son corps garrotté flotter dans le fleuve quelques jours plus tard. Ceci a été considéré comme preuve qu'il devait être un menteur et une canaille, et qu'il devait fréquenter la pire compagnie des bas-fonds quand il ne répandait pas des rumeurs scandaleuses.

Quoi qu'il en soit, la conversation rapportée donne quelque chose comme ceci...

"Ferme-la abruti, le fait que cet endroit ait été nettoyé récemment par nos amis, les libérateurs, ne signifie pas que l'on puisse s'y promener tranquillement. Tu souhaites attirer les hordes de démon de ce royaume mauvais sur nos têtes ?" a grondé un personnage flottant dans une robe longue comme en porte les magiciens, en regardant constamment autour de lui de façon circonspecte. Il parlait à un ogre horrible, qui cognait sa massue machinalement sur le casque d'un nain plutôt contrarié. Le bruit des coups et les grognements douloureux du nain ont devancé la bande de guerriers comme si une fanfare les précédait.

Les rides du front de l'ogre se sont plissés dans un froncement des sourcils, et momentanément les grognements se sont arrêtés. Après un long moment de réflexions embarrassées, l'énorme bête a pris un souffle profond et a hurlé:

"Yah, c'est quand la baston, en clair, Ragna?"

Le magicien (l'observateur a assuré que c'était un magicien à cause de son chapeau pointu et de sa robe longue) a regardé surnoisement l'ogre, un doigt décharné sur ses lèvres minces: "Tu veux être entouré, dans l'obscurité, par des centaines de monstres cruels et impitoyables, assoiffé de sang?"

"Sur Yap Yup ! "L'ogre a rayonné, sûr d'avoir tiré la même conclusion que les autres guerriers. Il a commencé à taper sa massue vigoureusement contre le casque du nain, le faisant résonner plus fort.

"RAAAAAAARGH! RAAAAAARGH! RAAAAAARGH!"

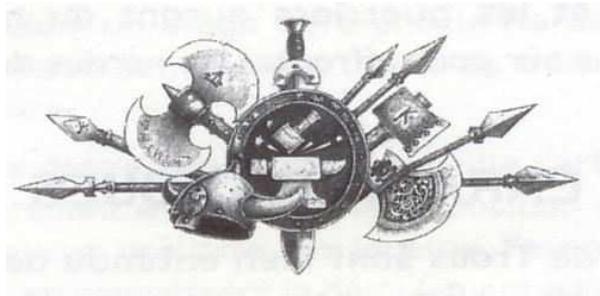
"La ferme abruti!"

Un éclair, et les Berserkers ont disparu laissant l'ogre seul dans la tanière.

"mais... mais... RAAAAAARGH ! RAAAAAARGH ! RAAAAAARGH!"

"J'ai eu juste la force de me tirer dehors"

Le reste, comme on dit, c'est une autre histoire.



OGRE

Points de vie:	2D6+6
Mouvement:	6
Capacité de Combat:	3
Capacité de tir:	6+
Force:	4
Endurance:	5
Initiative:	3
Attaques:	2



Équipement: L'ogre n'a pas d'équipement spécial, il a juste sa massue et s'en sert beaucoup.

Arme: Grande massue cause 1D6 +4 / 2D6+4 (5+).

Armure: A condition qu'il en trouve une à sa taille.

Blocage: L'ogre se dégage sur un jet de 6+ si le monstre qui le bloque est plus grand que lui, automatiquement s'il est plus petit.

Règles spéciales: Voir au dos de cette carte.

CC adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

REGLES SPECIALES OGRE

Événement piège puits.

Si un des guerriers tombe dans un puits, l'ogre peut essayer une fois par tour de l'atteindre et de le tirer à la surface. Il peut seulement le faire que s'il se tient à côté du puits, et qu'il n'y a aucun monstre sur le plateau. Pour tirer un guerrier hors du puits, il doit obtenir 4+ sur 1D6. S'il réussit, le joueur ogre place le guerrier dans n'importe quelle case adjacente à côté du puits. L'ogre peut sortir du puits en sautant et en s'agrippant au bord du puits. Il peut essayer une fois par tour, même au début de la phase des guerriers. Il sortira du puits sur un résultat de 4+ sur 1D6.

La phase de puissance

Un joueur ogre lance également des dés dans la phase de puissance. Si le magicien lance un 1, alors un événement inattendu se produit comme d'habitude. En outre, si l'ogre obtient le même résultat que le magicien, un événement inattendu se produit. Ainsi, si le magicien et l'ogre tous les deux obtiennent des 4, par exemple, un événement inattendu se produit. Si un double 1 est lancé, 2 événements inattendus se produisent en même temps ! C'est parce que l'ogre fait autant de bruit que possible dans le donjon, donnant des coups de pied dans les tas de vieil os et grognant contre les ombres. Il n'y a rien qu'il ne désire plus qu'une bonne bagarre, et s'il était discret, personne ne saurait qu'il est là.

Lancement de guerriers

Dans la phase de guerriers, quand c'est son tour, un ogre peut lancer un autre guerrier plus petit. Il peut jeter le guerrier au bout du couloir, au-dessus de la tête de tous les monstres présents, et par dessus n'importe quel puits, s'il le souhaite. Il peut lancer le guerrier à 1D6 cases, dans n'importe quel espace vide disponible. Quand le guerrier touche terre, il doit lancer 1D6 et ajouter son endurance au résultat. S'il obtient plus de 7, alors il est ok et peut se lever et continuer comme d'habitude. S'il obtient 7 ou moins, alors il est assommé, et reste au sol pour un tour complet avant de se relever. Un ogre peut jeter un guerrier avant ou après ses actions normales.

MASSUE D'OGRE

Un ogre commence avec une grande massue, bien que dans son cas ce ne soit pas tellement l'arme mais l'immense force de l'ogre qui cause les dommages ! Chaque fois qu'un ogre lance 1D6 pour toucher son ennemi, sur un résultat de 5 ou 6, il causes + 1D6 de blessures supplémentaires



CASQUE D'OGRE



Cet énorme casque est moulé en bronze mat, et une lueur de lumière rouge filtre de la fente de vision.

Ce casque de bataille donne à son porteur + 2 en endurance.

